

El Territorio-Vídeo

Demetrio E. Brisset

GIIAC (UCM/UMA)



Conectado con las formas de los discursos cinematográficos y con el medio televisivo, se encuentra el *vídeo*. Desde que el músico coreano afincado en EEUU Nam June Paik iniciara sus experiencias artísticas sobre soporte electromagnético, el ‘territorio vídeo’ fue casi dominio exclusivo de los videoartistas. Así, se introdujo en las corrientes del arte conceptual de los 70, que entroncaron con las vanguardias de los 20 como rechazo a la comercialidad y falta de imaginación del arte post-abstracto; y se desarrollaron *performances* similares a los *happenings* teatrales (donde la grabación era el único documento de la obra de arte), las vídeo-esculturas con los monitores y las vídeo-instalaciones. Debido a su dependencia expresiva respecto a los otros dos medios audiovisuales de masas, y su conexión con el circuito de exhibición artística, apenas se han formulado teorizaciones específicas para el vídeo. Lo que no implica que no exista una problemática propia, ni que los propios videoastas no hayan reflexionado sobre su medio: el ‘territorio vídeo’, cada vez más integrado a Internet.

El hecho de que fuesen los artistas, sobre todo plásticos y músicos, los primeros en acercarse al vídeo en tanto que instrumento expresivo, ha tenido sus repercusiones estéticas. Para muchos artistas de vanguardia, el vídeo se convirtió en un medio privilegiado para grabar y reproducir sus *performances* semi-teatrales, exponente de cierto arte efímero. Esta utilización del vídeo por los artistas, según **Belloir** puede sintetizarse en torno a:

A- REGISTROS DE ACCIONES: bien sea grabando sus actuaciones (body-art, conceptualismo); difundiendo, mientras ejecutan su acción, otras *performances* pregrabadas; controlando sus movimientos sobre el monitor, jugando el vídeo un papel de mecanismo de auto-observación; o con diferentes usos en directo de la cámara-video.

B- INVESTIGACIONES SOBRE EL ESPACIO-TIEMPO: las más conocidas se basan en la idea del *trayecto*, mostrando un desplazamiento espacial junto con el paso del tiempo necesario para efectuarlo.

C- INSTALACIONES: son un conjunto de prácticas de vídeo-arte que introducen la tercera dimensión en la contemplación de la imagen electrónica, creando una relación directa entre las imágenes de vídeo ofrecidas y el espacio que las rodea.

1) *Video-esculturas*, basadas sobre el hecho material del objeto-fetiché televisor al que se devuelve su materialidad volumétrica, amputada perceptivamente por la atracción bidimensional de la pantalla. Los monitores, que pueden ser tratados como objetos escultóricos, pueden emitir las mismas imágenes o una serie de imágenes relacionadas entre sí por muy diversos conceptos.

2) *Video-ambientes*, o instalaciones que crean una atmósfera particular, mundo cerrado en sí mismo, donde a menudo se ve reflejado el propio espectador (convertido en actante o parte de la obra de arte). Es frecuente que se usen cámaras que envían su señal directamente a los monitores, sin grabarse las imágenes. Otra variante es un mecanismo de retraso entre la filmación y la difusión de la imagen, que permite manipular la temporalidad de la acción con el desfase temporal de varios segundos entre el movimiento del espectador y su visión que éste mismo obtiene. Ello se debe al efecto del *time-delay*, originado al grabarse la imagen en un magnetoscopio del que parte la cinta hacia otro que la reproducirá poco después.



TV Buda, videoinstalación de Nam June Paik (1974). (Foto D. E. Brisset)

D- VIDEO EXPERIMENTAL: aplicando la teoría del 'cine experimental' al territorio electrónico, que ofrece más posibilidades para la investigación formal. En esencia, se trata de la manipulación de la imagen electrónica para establecer una disfunción en los aparatos de transmisión, convirtiendo el 'ruido' en 'señal'. Tal como lo expresó el pionero en el vídeo-arte, **Nam June Paik**:

“Mi televisión experimental es el primer Arte (?) donde el 'crimen perfecto' es posible...simplemente he colocado un diodo en la dirección opuesta y obtenido una televisión negativa 'ondulante'” (1963).

Una sugerente manera de usar las cámaras de vídeo minúsculas es como *diario visual*, testigo de la autobiografía de una persona que así desea expresarse.

Otra área de trabajo muy importante es la que se preocupa de la *interacción de imágenes* entre sí en el mismo marco, a través de mecanismos tales como la superposición (fundiendo dos o más imágenes) y la incrustación (introduciendo uno o más elementos visuales dentro de otra imagen). Esta última técnica es posible gracias al *chroma-key*, que permite el efecto sin que sea visible para el espectador. El más llamativo uso artístico de la incrustación ha sido conseguido por Zbyg Rybzyński en *Steps*, con su grupo de turistas yanquis que recorren la escena de la matanza de la escalinata en el eisensteniano *Acorazado Potemkin*.



Luego queda la *generación electrónica de formas y movimientos*: mediante la utilización de ordenadores y sintetizadores es posible proceder a la creación de figuras (*patterns*) desde el mismo espectro electromagnético, sin necesidad de recurrir a informaciones exteriores facilitadas por una cámara. Como dice uno de los grandes investigadores en este campo, **Vasulka**: “La tecnología es, en sí misma, portadora de definiciones estéticas propias”.

E- NET-ART: la vía más novedosa se encuentra en Internet, donde proliferan las webs dedicadas al *net art o arte en la red*, con obras de corta duración en las que se mezclan infografía y grabaciones digitales (cada vez más con las cámaras incorporadas a los teléfonos móviles), abriéndose a la participación de los usuarios, que pueden interactuar, modificando elementos o proponiendo recorridos subjetivos.

Hace años que los museos de Arte Contemporáneo, empezando por el MOMA de Nueva York, compran estas obras y las exponen en sus webs. Y entre la amplia gama de *video-clics* o breves *ciber-videos*, en sus diversos portales de exhibición, cada vez son más los experimentales.



* TEORIZACIONES

Santos Zunzunegui destaca como la mayor novedad que el vídeo aporta en el terreno de la imagen, su replanteamiento de la posición del espectador:

“El vídeo-arte renuncia tanto a la intimidad de las salas de estar de los hogares [abandonadas a la programación televisiva] como a la complicidad de las salas oscuras en las que se desarrollan los sueños cinematográficos. Su terreno es mucho más difuso [y] ni siquiera lo ocupa en propiedad -salvo el caso de ciertos festivales- sino que, huésped en precario, lo comparte con otras formas de arte (pintura, escultura) en museos, galerías, muestras, etc. Su público no el colectivo del cine, ni el masivo pero fragmentado de la televisión, sino los pequeños grupos de interesados y expertos, en busca de la novedad y la sorpresa”.

Luego habla de la desaparición aquí de la ‘unidad del punto de vista’, multiplicándose las dificultades para la *identificación primaria*, al desaparecer en muchas obras de vídeo la localización centralizada:

“Basta pensar en esos dispositivos vídeo que colocan al espectador ante múltiples solicitaciones visuales a las que no puede atender a la vez, o que le obligan a confrontar las imágenes de la realidad con las imágenes de su práctica en tanto que sujeto observador [...] La imagen ya no es propiedad de un espectador que le da sentido, para pasar a existir en tanto que lugar de encuentros provisionales [...] Aunque quizás pueda plantearse una pregunta aún más radical: ¿es posible mantener el concepto tradicional de imagen al hablar de vídeo? Cualquiera que sea la respuesta que tendamos a dar, de una cosa no cabe duda: el video-arte tiene la virtud de ampliar los límites objetivos de ese concepto, desplazándolo definitivamente fuera del terreno de lo representativo-narrativo, donde el cine y la televisión parecían haber confinado a la imagen en movimiento” (*Mirar la imagen*, U.P.V., Bilbao, 1985: 399-400).

Para **Raymond Bellour**¹, hay una corriente vanguardista en el vídeo que comparte con el cine experimental tres negaciones:

- a) de la analogía fotográfica
- b) del realismo de la representación
- c) de la credibilidad del relato.

Pero así como el cine experimental es una reacción contra el cine institucional, en el caso del vídeo experimental lo es contra la omnipresente televisión. Respecto a la *ficción*, opina que no existe en vídeo. Este último punto es discutible, ya que el videoarte a veces cuenta historias no tradicionales con recursos expresivos innovadores.

Menos categórico en su postura es **Jaime Barroso**², quien admite las nuevas formas de realización que supone el uso del vídeo respecto a la TV, aunque no afecten a los códigos de la comunicación audiovisual. Considera que en la pasada década de los 80 se ha configurado una nueva estética audiovisual, bajo la triple influencia de: telefilms EEUU + reportajes informativos + videoclips.

La manipulación electrónica y el ritmo frenético en el cambio de imágenes propio de los spots y los clips musicales, que responde a conceptos publicísticos de espectacularidad y condensación de sentido, considera que son los modelos comerciales que conforman el nuevo estilo de nuestros días. Por su parte, **Dominique Belloir**³ invita a los creadores de vídeo a reciclarse, pues sus hallazgos visuales ya están siendo incorporados por las cadenas de TV.



2015

1 “Los bordes de la ficción” en *Telos* #9, 1987:71-76.

2 “Lenguaje en TV y vídeo” en *Ibidem*, pp. 84-89.

3 “No hay auténtica ficción en vídeo” en *Ibidem*, pp. 162-4.